PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 125, onsdag 25. mai 1994



Redaksjonelt

Velkommen til nok et nummer av deres favorittblad. Når dette skrives er det ikke så fint vær som enkelte andre forsommer-onsdager når vi har redigert PHOBOS; regnbyger truer i det fjerne, og atmosfæren virker temmelig lummer. Likevel: Det er bare drøyt fire uker igjen til ARCON -- kongressaktiviteten er på topp, og stadig mer kaos og forvirring sprer seg i spillmiljøet. Men det blir vel kongress av det i år også...

Et yndet tema er jo fortsatt dette med stoff da. Vi synes ærlig talt at flere kunne levere inn stoff til Phobos. Skriv om hva pokker du vil - bare du skriver. I hvilken grad vil f.eks. et norsk medlemskap i EU påvirke norske rolle- og brettspillere? Bør det være moms på Tommy og Tigern? Fikk greven for mild straff? Er det mer seriøst å spille brettspill enn rollespill? Det er med andre ord mye man kan skrive om, så bare grip fjærpenn eller PC fatt og send makkverket ditt strålende innlegg til Phobos.



Moden mann

Den norsk-svenske **MALEREN PETER DAHL** (60) har aldri sluttet å være barn. «Å leke med tog og tinnsoldater er en avkopling fra bekymringer,» sier bestefaren som vil ha lekene i fred for barnebarna.

PARADE: – De jeg har stilt opp skal ha parade. Det skal nemlig være keisermøte her om noen dager. Det blir stort, med musikk og tanks og greier, forteller Peter Dahl.

Kunstneren Peter Dahl

Norskfødte Peter Dahl er en av Sveriges mest anerkjente kunstmalere og har hatt den ærverdige tittel «Sveriges nasjonalkunstner» etter at han i 1984 utga en litografiserie av Bellmans «Fredmans epistler».

Brudulje skapte den utvandrede nordmannen da han tidlig på 70-tallet malte den svenske kongemoren, prinsesse Sibylla, med blottet kjønnsorgan. Bildet ble beslaglagt og Peter Dahl truet med tiltale.

I dag henger det sagnomsuste maleriet i Göteborgs kunstmuseum.

Videre har Dahl gjort seg bemerket både som skulptør og forfatter, og utgir i august den siste i rekken av sine fire memoarbøker.

Foruten å ha arbeidet som lærer ved flere kunstskoler i Sverige, var han fra 1975 til 79 professor på kunsthøgskolen i Stockholm.



ATLAS: Kartene over planeten Cellus er under revidering i år, og kommer i ny utgave til vinteren.



TIL ANGREP!: Peter Dahl regner med at han har omkring 30 000 tinnsoldater.

I LEKELAND

Av KJERSTI SKOTHEIM
JONAS UNDKVIST (foto)

STOCKHOLM (Dagbladet): Han er mann, godt moden og elsker å leke. Ved 60 års alder utkjemper kunstmaler Peter Dahl slag etter slag med sine mange tusen tinnsoldater. Spisestua har han fylt med tog- og bilbaner, og ved årsskiftet utgir han historiebok og et revidert atlas over sin egen fantasiplanet.

– Da jeg var 25 år og gikk på Kunstakademiet, ville jeg heller dødd enn å la kompiser og professorer få vite hva jeg holdt på med.

– I dag er jeg så gammel at jeg ikke er redd for å være barnslig, sier den norskfødte kunstneren og viser Dagbladet vei inn i lekestua si hjemme i Vasastaden i Stockholm.

– Det var så mange greier her at jeg hadde valget mellom å rydde det vekk eller finne meg en større leilighet. Jeg orket ikke å flytte, så jeg ryddet. Derfor er det så lite her, forklarer Dahl der han står med fem jagerfly over hodet, tog- og bilbaner på den ene sida og 1000 oppstilte tinnsoldater på den andre.

Ytterligere flere tusen tinnsoldater ligger i esker.

– Det kan være 30 000. Jeg hadde den siste opptellingen i 1984. Da var det 20 000.

– De jeg har stilt opp skal ha parade. Det skal nemlig være keisermøte her om noen dager. Det blir stort, med musikk og tanks og greier. Det gjelder å imponere de andre keiserne.

Fantasiplanet

Det med keiserne begynte med andre verdenskrig. Peter Dahl var fem år og flyttet med familien fra Oslo til en forstad til Stockholm.

Peter og lekekameraten Jan ble keisere i hvert sitt rike på planeten Cellus, og allierte. Fienden var en nabogutt som var keiser av Roffland og hadde nazistiske sympatier.

Lekekameratenes fantasiverden ekspanderte, diplomatiske forbindelser ble etablert, handelsavtaler inngått, konflikter utløst og slag utkjempet.

Nye landevinninger ble møysommelig risset inn på kart og supermaktenes stilling befestet med egne frimerker, tidsskrift, språk og historiebok.

Prøvde å slutte

I 1994 er Cellus-atlaset under revidering og vil foreligge, takket være Peter Dahl, rundt årsskiftet.

– Jeg har laget 25 oppslag og har over det dobbelte igjen. Det blir som et vanlig atlas. Og så jobber jeg på en ny historiebok. Den gamle går bare fram til 1950.

I motsetning til de fleste andre gutter, pakket altså ikke Peter og vennene hans bort lekene sine da de ble eldre. Men de prøvde.

– Jeg forsøkte å slutte flere ganger. For eksempel da jeg giftet meg. Men lekene kom alltid fram igjen. Nå bor jeg alene og har ingen som irriterer seg over at det er leker over hele huset.

– Til tider har det vært så fullt av leker at jeg har hatt problemer med å gå her inne. Da skjer det gjerne en og annen katastrofe, trikker og tog raser i golvet og jeg får en jævla masse arbeid.

Udødelige

Følgende «katastrofe» skjedde for ikke lenge siden:

– Et jagerfly styrtet rett inn i et bolighus. Flere tinnsoldater ble skadd.

Med det skrinla Dahl planene om å bygge ut flybanene i taket.

– Det går mye tid til reparasjoner, blant annet av tinnsoldater som er blitt skadd i strid. Den eldste tinnsoldaten jeg har er 100 år. Den har overlevd mange kriger, mimrer ekskommunisteo, og smiler:

– Fordelen med mine soldater er at de aldri dør.

Det gjorde derimot Peter Dahls allierte på planeten Cellus, i 1977.

– Etter at Jan døde har aktiviteten på Cellus dabbet noe av. Videre har keiseren av Roffland kuttet alle forbindelser og er fullstendig isolert.

– Så vi er ikke så mange igjen, tre–fire mann. Men atlaset jeg holder på med er bestilt av 100 personer og siste nummer av Caribaniens tidsskrift Theyr Carlba in Post skal trykkes i 10 eksemplarer.

Caribanien er Peter Dahls fantasirike, og er i dag det største imperiet på Cellus.

– Jeg byttet til meg Jans imperium mot en komplett samling av mine Bellman-litografier.

– I dag er jeg en super supermakt, sier 60-åringen og smiler fra øre til øre.

En tid er gått siden det siste store slaget sto:

– Det blir et så jævla rot av det. Det begynner gjerne med at noen kaster noe inn i troppen din. En sabotasje, som du må finne ut hvem som står bak. Så gjelder det å slåss tilbake. Rotet gjør at vi nå bare har mindre slag.

Avreagerer

Foruten den fortsatte ekspanderingen og utviklingen av planeten Cellus, legger Dahl ned tid og penger på tog- og bilbaner, lekefly og krigsskip – alt brakt med fra barndommen, kjøpt på antikvariat og auksjoner eller ervervet i bytte mot egne kunstverk.

– Jeg har en forkjærlighet for gamle leker – dem jeg så i butikken da jeg var liten, men ikke hadde råd til å kjøpe.

– Hvorfor jeg holder på med det her? En terapeut ville sikkert kunne svare på det. For meg er det å leke en voldsom avkopling fra bekymringer – å avreagere fra saker og ting som skjer i virkeligheten. Som når du drømmer.

– Det er kanskje en form for flukt, en flukt inn i en annen verden – men det er en STOR verden.

Jo eldre Dahl blir, desto oftere kopler han ut virkeligheten.

– Jeg holder mer på med dette i dag enn før, fordi jeg ikke lenger har dårlig samvittighet for det. Dessuten øker det produktiviteten min. Dess mer jeg leker, dess flere bilder får jeg malt og flere bøker får jeg skrevet.

60-åringens mest verdifulle leketøy?

– Denne.

Det er meg, keiser Peter den første av Caribanien, sier kunstneren med høytidelig mine og peker på en tinnfigur som taler til sine tropper utenfor Dahls selvbygde palass.

– Det er rådsmøte, før slaget. Sverdet mitt er dessverre brukket. Det var søstersønnen min som gjorde det.

– Typisk unger...

Bestefar Dahl har ikke leker for å lokke barnebarna på besøk:

– De kommer av og til inn her og flytter på ting og sånn. Da blir jeg veldig nervøs.



KEISER PETER: – Dette er meg, keiser Peter den første av Caribanien, forteller kunstneren med høytidelig mine om denne stolte figuren.

ÅR 2300

År 2300 som omtales her er ikke rollespill-systemet 2300, men en bakgrunnsverden jeg selv har utviklet for å bruke i GURPS.
Denne verdenen er selfølgelig mulig å bringe inn i andre systemer da den bare forklarer hvordan den er og ikke spesifiserer noe mer.
Jeg vil her prøve å forklare denne verdenen slik jeg har tenkt meg den, slik at dere kan få idéer til deres egne eller bruke den slik den er.

Det spesielle, slik jeg ser det, med år 2300 er at den blander middelalder og cyberpunk slik at begge deler kan brukes innenfor samme spill, med de fordeler det medfører. Jeg har samtidig prøvd å forklare hvordan dette er mulig slik at det lettere kan trekkes inn nye aspekt på en logisk måte og slik at GM'en faktisk kan trekke inn nåtid inn i spillet hvis han ønsker det.
Verdenen er avgrenset til Europa og USA, hva som skjedde med resten er usagt slik at GM kan finne på enda mer horrible ting der.

Jeg vil forklare dette i 2 deler, del 1 tar for seg historien til at den ble slik, mens del 2 tar for seg verdenen slik den fungerer når den faktisk er der.

Det er mange svakheter ved denne idéen, men den gir mulighet til å kombinere disse to verdenene på en unik måte.

Del I

Det hele startet i år 1994 da Kina som den siste store kommuniststat bestemte seg for å utslette demokratiet. For at dette skulle være mulig så måtte USA knuses **meget** raskt. Kina startet da i de neste 5 årene (1994-1999) en meget stor, men hemmelig, utvikling av kjernevåpen. I 1999 så startet de offensiven, som var veldig enkel, ved å sende store mengder atomraketter over Stillehavet til den vestlige delen av USA, derfra skulle rakettene videre gå over mot øststatene. Kina tenkte seg det slik at de skulle knuse USA i et eneste stort kjernefysisk bombardement. Som en hver ambisiøs plan så gikk heller ikke denne helt etter planen. Kina klarte i løpet av de første 24timene å knuse så og si alt vest for Mississippi, men da var det slutt. USA, som ble tatt med buksa nede, svarte nå igjen samtidig som de klarte å skyte ned alle raketter som klarte å nærme seg østbyene. Da Kina innså at de ikke klarte å få flere raketter over Stillehavet, bestemte de seg for å prøve over Europa og Atlanteren samtidig som de gikk i land med store styrker i vestUSA. Dette gikk forøverig heller ikke helt som forventet. USA satte nå inn alle krefter på å knuse Kina samtidig som de forsvarte det som var igjen, nemlig Østkystbyene.
Kina ble bokstavelig knust og mistet totalt alt som het styring, samtidig som de rakettene de hadde skutt ut over Europa og Atlanteren ble skutt ned av amerikanerne over Europa.
De kinesiske styrkene som gikk i land i vestUSA var nå totalt uten styring og mesteparten av dem døde pga stråling.
I Europa var det nå fult kaos. Europa slik vi kjenner det i dag var knust til pinneved. Ingen ting av elektronikk virket, og da heller ikke noe særlig maskineri da dette var veldig avhengig av elektronikk eller andre elektriske kretser. Døds prosenten var høy. Ca 95% av befolkningen strøk med. USA som nå følte seg forpliktet til å rydde opp i Europa og på vestkysten, bestemte seg for å ta Europa først. Europa ble renset for radioaktiv stråling på en meget effektiv måte som var funnet opp i 1998. Dette medførte blant annet at alt som hadde metall i seg ble fjernet. Denne prosessen pågikk frem til 2030. Det var da USA skulle gjeninnsette det teknologiske som den amerikanske regjering sa STOPP pga for store problemer i hjemlandet.
Europa sto nå tilbake, ribbet for alt som hadde med teknologi å gjøre. Dette sammen med at det bare var 5% av befolkningen igjen gjorde at europeerne hadde nok med å skaffe seg mat for å overleve og ikke tenke teknologi. USA satte i 2035 opp forbud mot all kontakt utenfor østkysten med den begrunnelse at det var for stor strålingsfare andre steder i verden.

Vidre frem til år 2300 hadde USA nå kun militære obbservasjonsflyginger over Europa. På samme tid så isolerte østbyene seg meget kraftig og fikk energikupler som beskyttet byene. Alt utenfor byene var nå ødemark eller primitivt befolket. I år 2300 har østkystbyene nå nådd et **meget** høyt

teknologisk nivå, med blant annet antityngdekraft. De har også befolket Mars, som de nå kaller New Tellus, hvor de har en ambisjon om å kunne starte på nytt.

I Europa så har barn av stråleskadde foreldre nå mutert. De som overlever utvikler forskjellige krefter, også kalt magi, som går fra generasjon til generasjon. I år 2110 så bestemmer en del magikere, som ser på deg selv som gode, at de skal starte noe som senere kalles UME (United Magieians of Europe), der de skal utveksle erfaringer og drive en utsiling og opplæring av de med magiske krefter som har en god hensikt i livet. De som har mindre hederlige hensikter eller som til og med bare er onde skal enten fordrives eller holdes helt utenfor enhver form for opplæring slik at de gode magikerne er sterkere enn en ond en hvis det skulle bli problemer. Så UME setter seg tre store oppgaver i livet, den ene er å trene nye magikere, den andre er å hindre onde magikere fra å utvikle seg ved blant annet å holde dem isolert samt skape splittelse blant dem selv og den tredje er å utvikle magien generelt.
I år 2300 er UME blitt en meget stor organisasjon som også driver innen hi-tech, men også har utviklet magi innen alle kjente områder.
UME har et meget godt samarbeid med forskjellige folk i USA slik at de har teknologisk kjennskap til det som er i USA. Samtidig så holder de det skjult for europeere generelt fordi de ikke er rede til å møte denne teknologien enda.

Del II
I del II tar jeg for meg de forskjellige gruppene som eksisterer i denne verdenen:
UME er en organisasjon som er bygd opp som en orden. Alle UME "baser" er gamle eller nye sten-slott, i alle fall ser det slik ut. Alle slottene har trådløs telefon forbindelse og fax, de sitter også på mye annet av artige "gadgets" fra hitech verdener. I UME har de et hovedstyre med en hovedleder. Det er hovedstyret (10-12 personer) som avgjør alle større saker i UME. Hovedstyret fins kun i en borg omtrent midt i det nåværende Frankrike. I alle UME "basene" så er det mindre styrer (10-12 personer her også) som tar avgjørelser i saker som ikke angår UME globalt eller som ikke ankes til hovedstyre. UME driver opplæring av nye personer med magi evner i to perioder. Den første perioden opplæres de innen kamp og allmenn lærdom. De er ferdig med den når de er ca 25 år, da vil de være krigere og fungere som vaktfolk, livvakter eller annet som en kriger kan bli satt til. Dette er de fram til ca 40års alderen, da vil de bli opplært innen magi som tar rundt 10 år før de resten av sin levetid (Normalt til de er 200-250år) vil være magikere.
Onde magikere har UME ikke noen problemer med å sile bort før opplæringen starter og disse er vanligvis sure på UME. De blir aldri noe særlig gode hvis ikke en ond sjel klarer å omvende en tidligere UME instruktør så vedkommende kan trene dem, men det er EKSTREMT sjeldent samt at UME tar seg av dem ganske effektivt.
Normale folk har ingen god kjennskap til magi og er derfor heller ikke særlig begeistret når det gjennomføres. De lever som om det var 1.400 tallet, bare at noen større byer eksisterer ikke.

Hi-tech verdenen går jeg ikke inn på i noen særlig grad annet enn at jeg nevner at Europa blir overvåkt av flyvebiler som det militære eller en annen stor organisasjon står bak. Denne verdenen er en typisk Cyberpunk-verden med det dette måtte føre med seg.
Byene er som nevnt tidligere lukket og det er strengt bevoktet både for folk som vil ut og folk som vil inn.

Etterord.
Jeg har nå forklart verdenen. Jeg setter ikke opp noen forslag til kampanjer her da det er mulig jeg skal kjøre i denne verdenen for en del Phobos-lesere, men hvis noen insisterer på at jeg skal komme med plot så kan det tas med den enkelte.

mvh
Aslak Berby

EX CATHEDRA

ARCON 10 er nært forestående -- alle interesserte bør nå ha fått brosjyren vår. Påmeldingene er begynt å flomme inn, og snart vil vi begynne å sette opp turneringspåmeldingene. Skulle du av en eller annen grunn ikke ha rukket å melde deg på ennå, evt. mangle materiellet (brosjyre + postgiro innbetalingskort) for å gjøre det, bør du henvende deg til noen av Arcons herværende representanter, f.eks. Kim Strandebø, HansO Martinsen eller undertegnede. Og betal senest lørdag 28!

Når det gjelder det videre arbeidet med kongressen, så vil det selvsagt bli fulgt opp i egne oppslag i senere nr. av PHOBOS. Det gjenstår imidlertid kun to nr. før ARCON 10, så om det er et eller annet du kan tenke deg å være med på, gjøre/hjelpe til med, arrangere eller på andre måter delta i, haster det en smule. Husk vårt eminente slagord, "Uten Ares stopper ARCON!" (som nå også er blitt prydelig manifestert i button-form). Det er vår forening fremfor noen som i alle år har stått for det omfattende og krevende ARCON-arbeidet. ARCON er på mange måter, ikke bare i navnet, 'vår' kongress. De ovennevnte ARCON-komitémedlemmene tar med glede imot enhver henvendelse fra deg om kongressen, som kanskje blir større enn noensinne.

Kloke av skade fra ifjor, vil vi ikke lenger si at det er sikkert eller sannsynlig at arrangementet vil stabilisere seg på noe bestemt medlemstall. Vi trodde kanskje i 1992 at 1000 personer representerte et slags maks-potensiale; så kom det altså 1200 ifjor! Det som er (noe) skremmende ved dette, er først & fremst at det oppfyller det noe sære vekstmønsteret som vi merket oss for flere år siden: Fra og med ARCON 3 (1987), har veksten vært omtrent som følger: Ett år 10-20%, det påfølgende året 50-60%! Se bare på medlemstalløkningen fra ARCON 4 av: 300-330-550-660-990-1175!! Dette vel å merke basert på betalende medlemmer, uten noen god mulighet til å sjekke antall som sniker etc. Vi pleier å legge til noen prosent av den nominelle deltagermassen i mer "uformelle" tilstedeværende.

Som man ikke skal være så fryktelig god i matte for å skjønne, så er faktisk 1994 etter dette mønsteret et "50%-år". Hva vi vil få av ekstra problemer om det viser seg at det dukker opp 1800 deltagere i år, vil jeg helst ikke tenke på engang. Riktignok har vi fått utvidet lokalene en smule, men programtilbudet er til nå ikke så veldig mye mer ambisiøst enn det var i 1993 -- da riktignok en uforholdsmessig stor del av turneringene gikk dårlig, eller sviktet helt (opp mot 10%). Programseksjonen vår har satset mye på å unngå dette i år: Det er dessuten meningen å få istand en god del innslag som ikke var ferdige i tide til å bli omtalt i hovedbrosjyren vår.

Likevel: Hva gjør man, hvis det viser seg at det kommer flere nye på ARCON 10, enn det totale antall på ARCON 6? (Ved siden av å få et lettere nervøst sammenbrudd, mener jeg.) Joda, vi trenger deres hjelp -- til arrangementer av ethvert slag, ikke minst. Var det ikke du som hadde en glimrende idé om en maxi-live versjon av ADVANCED CHAINSAWS & CHURCHBURNINGS her i fjor?? Komiteen beklager på sitt mest ydmyke at vi kunne ha funnet på å tvile på ditt glimrende forslag. Eller hva med deg som foreslo EXTREMELY BASIC SIMPLIFIED YATZY?? D4 istedet for D6 høres helt glimrende ut for oss nå...

(lydèn av et komitemedlem som blir båret av scenen i tvangstrøye)

6 gale rollespillere på Interrail.

En føljetong

Herman Ellingsen



Del 30.

Venezia.

I vakre purpur- og kobberrøde farger (Samt en farge som er frapperende lik Fredriks hår...) er solen i ferd med å gå ned. over «Laguna Veneta». «Piazza S. Marco» males i duse, vennlige farger, som skjuler den værste turist-slitasjen og de værste skadene fra forurensninger og oversvømmelser. Samtidig faller temperaturen hurtig, slik at den verste stanken av forråtnelse og ubehandlet kloakk fra kanalene etter hvert slipper taket. Det er ikke for ingen ting at det hevdes at Venezia helst skal besøkes i solnedgangen.

I en gondol på «Canal Grande», langsomt glidende mot «Ponte dei Sospiri» er Kim og Sol i ferd med å drukne i hverandres øyne.

— Kim! Sol! Er dere her? Ronny og Sissel sitter i en annen gondol, og er synlig overrasket over å møte Kim og Sol her. Med ett går noe opp for Ronny. Avbrøt vi noe? Bare fortsett med det dere holdt på med, så kan vi snakkes etterpå..

— Det skal visst finnes et gammelt sagn, sier Sissel, henvendt til Ronny, mens to overrumplede turtleduer ustødig prøver å gjenoppta det de holdt på med. Sagnet sier at dersom to elskere kysser hverandre i solnedgangen under «Ponte dei Sospiri», så kommer deres følelser for hverandre til å vare livet ut.

Kim og Sol blir om mulig enda mer overrumplet over å høre dette, særlig ettersom de akkurat hadde rukket å legge armene rundt hverandre, og gi hverandre ett kyss.

— Det var liksom ikke det som var meningen, stotrer Kim frem. Jeg hadde aldri hørt det sagnet før.

— Det er sikkert bare noe tøv fra en eller annen klissete film, svarer Sol, usikker i stemmen.

*

— Kim! Sol! Hallo! Våkn opp! Hvor er dere? HansO tar tak i Kim og Sol, og rister.

— I Venezia, svarer Kim stille.

Fortsettes i neste nummer.

Tennis PBP

Herman Ellingsen

Tennis utgår denne gangen, pga. for få innleverte trekk. Det er dessværre ikke tilstrekkelig med ett trekk i Tennis PBP.

Dersom det kommer inn minst ett trekk til til neste nummer, så vil Tennis PBP fortsette, i motsatt fall vil jeg prøve å komme tilbake med et nytt PBP-spill på et senere tidspunkt.





OSLO MIDDELALDERFESTIVAL

MØT MIDDELALDEREN I GAMLE OSLO !!!

I fjor ble det arrangert et vandre-teater i Gamlebyen, under Miljøbydagene i Gamle Oslo, med tema fra middelalderen. Forestillingen "Spor i Stein" tok utgangspunkt i faktiske hendelser her i byen i året 1291 - da dominikanermunker fra klosteret i den nåværende ruinparken med vold og våpen fordrev en gruppe fransiskanere fra det kloster de var i ferd med å oppføre der Oslo Hospital i dag ligger. Paven - som var fransiskaner - tok dette ille opp og sendte bud med en streng reprimande til den lokale geistlighet.

Arrangementet ble en overveldende suksess som samlet drøyt 2000 tilskuere, mange av dem i "hjemmesnekret" middelalderutrustning. Med bakgrunn i oppslutningen, samt positive tilbakemeldinger fra de involverte fagmiljøer, ble det bestemt at prosjektet burde gjøres til en årviss foreteelse. Stiftelsen Oslo Middelalderfestival var et faktum.

Årets arrangement finner sted lørdag 11. og søndag 12. juni. Nytt av året er en vaskekte ridderturnering som vil finne sted på Sørenga på søndagen. På lørdag vil en revidert utgave av "Spor i Stein" igjen oppføres, med utgangspunkt i klosterruinene i Gamlebyen.
I tillegg vil tilskuerne bli underholdt av det profesjonelle gjøglerteateret Stelle Polaris, middelaldermusikerne Kalenda Maja, Kampen kro og kirke kor, Arkadia Koret, beboerforeninger og historielag fra samtlige bydeler i Gamle Oslo. En markedsplass vil bli organisert - og man skal kunne både se, høre, lukte, smake og føle Oslo`s middelalder i disse to dagene.
Arrangementet er støttet av komune og departement, av beboerforeninger, historielag, riksantikvar, private interesser og næringsliv. Alt ligger til rette for et arrangement som både vil ha faglig tyngde og underholdningsverdi. Vi i stiftelsen oppfordrer Oslo`s skoler til å engasjere seg i arrangementet og lover en oppslutning for dem som finner veien til Gamle Oslo under "middelalderdagene" i juni. Bl.a burde dette være en ypperlig anledning for barn og unge til å "lukte på" og gjøre seg kjent med forhistorien til sin egen by på en annerledes og engasjerende måte.
Vi ser frem mot en tilbakemelding og står gjerne til tjeneste med ytterligere informasjon, mønster til kostymer, etc. La ikke denne anledningen til underholdende læring gå tapt!

PÅ GJENSYN !!!

Ekebergveien 1, 0192 Oslo - Bankgiro: 8200.06.17793
Kontaktpersoner: Ola Marstein, telefon 22 19 65 33 kontor - 22 50 60 86 privat - fax 22 19 62 10
Jørn Skaare, telefon 22 38 54 70 kontor - 22 29 84 04 privat - fax 22 37 72 93